



RÉGION ACADÉMIQUE
BRETAGNE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



➤ Piloter le numérique éducatif

Alain VAN SANTE
Délégué académique au numérique
Académie de Rennes

 @acrennes

 ac-rennes.fr

Saint Briec – Novembre 2017

Plan de l'intervention

- ❖ **Le plan numérique pour l'éducation et sa déclinaison académique**
- ❖ La place du chef d'établissement dans le pilotage du numérique - quels outils ? quelles ressources ?
- ❖ Les incidences du numérique sur les pratiques pédagogiques et la forme scolaire
- ❖ Equipement collectif ou/et équipement individuel ? la place du BYOD ?

Un plan lancé en mai 2015

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/>

Permettre aux enseignants et aux élèves de profiter de toutes les opportunités offertes par le numérique

Mieux préparer les élèves à être acteur du monde de demain :

- **développer des méthodes d'apprentissages innovantes pour favoriser la réussite scolaire et développer l'autonomie**
- **former des citoyens responsables et autonomes à l'ère du numérique**
- **préparer les élèves aux emplois digitaux de demain**

Quatre piliers :

- **la formation**
- **les ressources**
- **l'équipement**
- **l'innovation**

AAP « Collèges numériques et innovation pédagogique »

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/appel-a-projets-colleges-numeriques-et-innovation-pedagogique/>

Rentrée 2017

Règles de financement : 1 pour 1 – ECM (flottes de tablettes)

**296 établissements scolaires « connectés »
en Bretagne à la rentrée 2017**

Rentrée 2013 : 1 collège

Rentrée 2014 : 3 collèges

Rentrée 2015 : 12 collèges et 11 écoles

Rentrée 2016 : 73 collèges (21 privés) et 96 écoles

Rentrée 2017 : 149 collèges (40 privés) et 146 écoles

Les priorités académiques





Vers un écosystème

www.interactik.fr

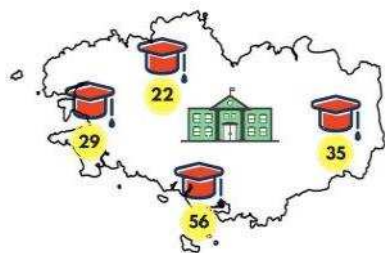
« Éducation et numérique en Bretagne »

*Un laboratoire à ciel ouvert autour du numérique éducatif
sur le territoire breton*

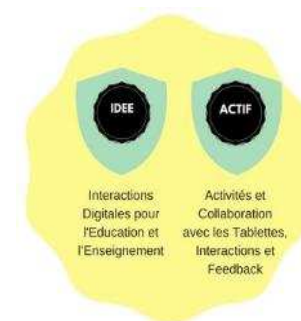
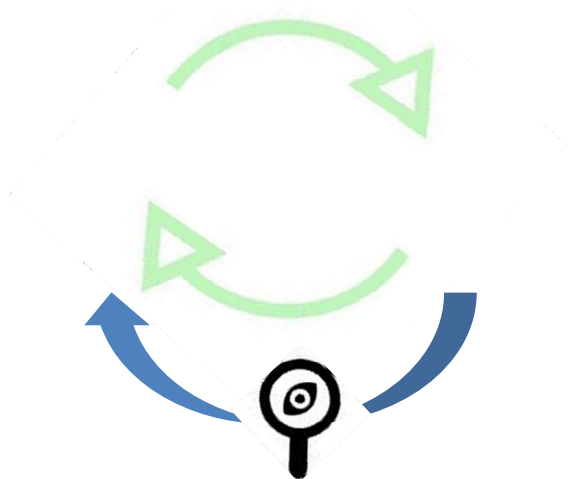




1 plateforme d'échange (agora)



4 coopératives pédagogiques numériques

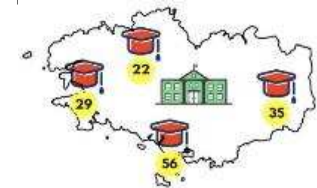


2 projets de recherche E-FRAN

- Pas de modèle standard
 - Pas d'approche spécifique ou de thématique privilégiée
 - Des établissements en réseau autour d'un premier noyau d'établissements pilotes (école, collège, lycée)
- Selon l'engagement des partenaires et notamment des collectivités territoriales

Les possibles :

- **espace d'appropriation** par observation, partage et analyse de pratiques innovantes techno-pédagogiques (inspiration, apprentissage et coopération entre pairs)
- **espace d'expérimentation**, à petite échelle, de nouveaux environnements sociotechniques (laboratoire d'innovation en lien avec la plateforme LOUSTIC)
- **FabLab éducatif**, (*eduLab, learningLab, teachingLab...*) espace de créativité pédagogique et numérique permettant de faire émerger de nouveaux usages



LIVING LAB INTERACTIK

Living Lab Interactik : un écosystème pour le numérique éducatif en Bretagne

Comment réussir à intégrer comme moyen d'acquisition des pratiques pédagogiques ? Trouver de nouvelles modes de formation et d'échange entre de la pédagogie ? Favoriser la collaboration entre les enseignants ?

C'est le but de ce grand projet qui associe les équipes de lycées, les collectivités territoriales et les institutions de recherche afin de créer un espace pour soutenir la création d'un écosystème numérique éducatif innovant en Bretagne.

Ce projet associe numérique qui s'inscrit dans le cadre de notre stratégie de l'éducation, cherche à répondre à l'ordonnance 2019, un laboratoire Interactik et a pour objectif de développer une plateforme pédagogique, et l'appropriation du numérique par les enseignants et la diffusion des modalités de formation. Il vise à :

- expérimenter et tester de nouvelles pratiques pédagogiques,
- encourager la collaboration sur des projets pédagogiques et innovants,
- développer le travail en réseau chez les enseignants et encourager les communautés apprenantes à l'échelle régionale,
- favoriser l'appropriation et l'intégration du numérique dans les pratiques pédagogiques et dans le cadre des établissements scolaires,
- exploiter les résultats de la recherche.

Coopérer

Partager

Accompagner

Expérimenter

L'objectif principal, à l'issue des quatre prochains années, est de créer un écosystème organisé et cohérent (Métier de tous) d'échanges et de formation qui soutienne et favorise les enseignants et leur travail, l'engagement et le développement de projets autour du numérique éducatif. Favoriser des pratiques innovantes.

Voilà pourquoi, le projet de Living Lab Interactik repose sur trois éléments, essentiels en Bretagne, qui vont constituer le futur système et qui s'articulent avec les autres :

- quatre coopératives numériques pédagogiques, dédiées respectivement à la recherche pédagogique numérique,
- un service en ligne qui facilite la mise en réseau d'habitants éducatifs lycées, collèges, universités, universités digitales,
- deux projets de recherche, réalisés dans le programme d'investissement d'avenir à FRANK (France de Transition, des Ressources et de l'Animation Numérique).

académie Rennes
RÉGION ACADÉMIQUE BRETAGNE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

académie Rennes

@Interactik - www.interactik.fr

Produits dérivés

interactik@gmail.com

L'agenda des coopératives

Accéder aux coopératives

Suivez-nous sur @interactik

.... outil à long terme
→ la plateforme d'échange (agora)

Feuille de route numérique académique

- Organisation et réalisation d'un hackathon pédagogique « Parcours avenir » (4/2018)
- Finalisation des sites pilotes des coopératives pédagogiques numériques et mise en place de la première version de plateforme régionale du numérique éducatif (agora)
- Évolution des référentiels des équipements et des espaces en établissement scolaire pour l'école du 21^{ème} siècle
- Prolongation de la réflexion sur l'usage des équipements personnels (BYOD)
- Refonte de l'espace académique dédié au numérique éducatif (AALN)
- Refonte des espaces disciplinaires
- Poursuite de l'intégration dans TOUTATICE de services tiers dans le respect de la protection des données personnelles
- Accompagnement des usages de l'espace d'apprentissage en ligne MOODLE
- Mise en place d'un dispositif permettant de recueillir l'avis des usagers (Tout@Vous)



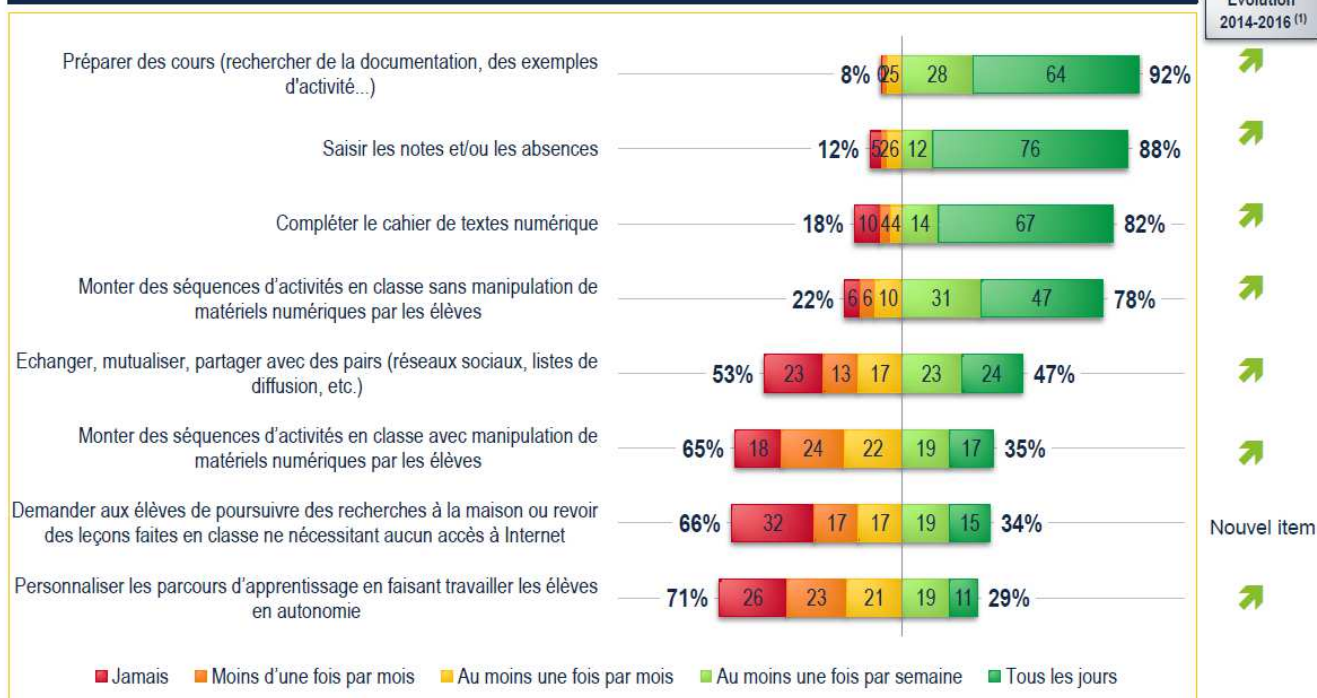
Plan de l'intervention

- ❖ Le plan numérique pour l'éducation et sa déclinaison académique
- ❖ **La place du chef d'établissement dans le pilotage du numérique - quels outils ? quelles ressources ?**
- ❖ Les incidences du numérique sur les pratiques pédagogiques et la forme scolaire
- ❖ Equipement collectif ou/et équipement individuel ? la place du BYOD ?

Des pratiques professionnelles intégrant le numérique en hausse...

PROFETIC 2016

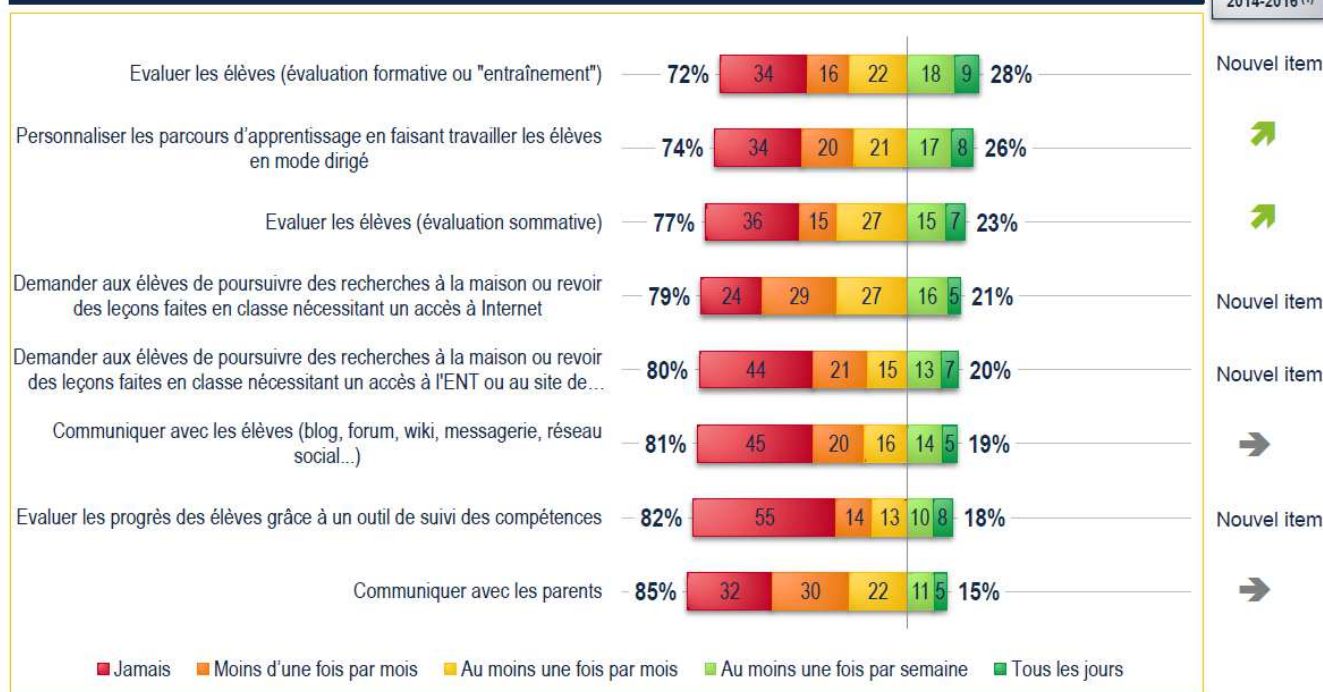
Q7 - Dans le cadre professionnel, utilisez-vous le numérique pour :



(1) – L'évolution porte sur la modalité "Tous les jours"

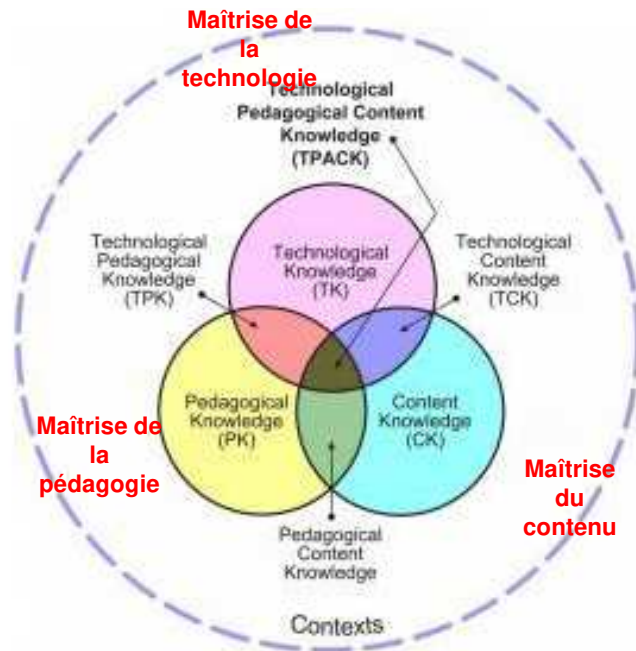
Et des pratiques encore peu développées...

Q7 - Dans le cadre professionnel, utilisez-vous le numérique pour :



(1) – L'évolution porte sur la modalité "Tous les jours"

expliqué... par les modèles d'intégration du numérique dans la pédagogie



Modèle TPACK, source - www.tpack.org

Source : Mishra & Koehler

Le modèle SAMR (de [Ruben Puentedura](#))

TRANSFORMATION



Redéfinition

- La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables.



Modification

- La technologie permet une reconfiguration significative de la tâche.



Augmentation

- La technologie agit comme substitution directe d'outil, avec amélioration fonctionnelle



Substitution

- La technologie ne fait que répliquer; aucun changement fonctionnel.

AMÉLIORATION

Inspiré de : <http://omnicentral.net/blog/donc-behavior-some-thoughts-spads-and-one-one-initiatives> et <http://tinyurl.com/aswemayteas8>

Détérioration

<http://www.pearltrees.com/t/pedagogie-numerique/modeles-integration-numerique/id14135015>

Valable aussi pour les établissements scolaires...

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION EN ÉDUCATION

UN PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT ET UN CADRE POUR LA FORMATION CONTINUE DES ENSEIGNANTS – UNESCO 2004

Une réflexion centrée sur les infrastructures et sur les équipements matériels et logiciels.

Les personnels de l'administration et les enseignants commencent à explorer les apports possibles et les effets de l'usage des outils numériques

- pour la gestion de leur établissement
- pour l'enseignement.

Découverte des outils
Alphabétisation

Émergence

Application

Intégration

Transformation

Valable aussi pour les établissements scolaires...

Une nouvelle compréhension des apports possibles des outils numériques à l'apprentissage

Les personnels de l'administration et les enseignants mettent les technologies numériques au service de tâches **déjà couramment accomplies** dans les domaines :

- de la gestion
- de l'enseignement

Les programmes d'enseignement sont adaptés afin de faire une plus large place à l'emploi des outils numériques dans les différentes disciplines, à l'aide d'outils et de logiciels spécifiques.

Apprentissage de leur utilisation

Émergence

Application

Intégration

Transformation

Valable aussi pour les établissements scolaires...

Une introduction des outils numériques de façon transversale dans les programmes.

Large variété d'outils numériques mis en oeuvre aussi bien :

- dans les laboratoires spécialisés
- dans les classes
- dans les bureaux de l'administration.

Les enseignants **explorent de nouvelles voies** pour mettre les outils numériques au service de leurs pratiques personnelles et professionnelles.

Les programmes scolaires commencent à prévoir des travaux transdisciplinaires à l'image de ceux conduits dans le monde réel.

*Compréhension de leur usage : quand et comment ?
(intelligence des outils)*

Émergence

Application

Intégration

Transformation

Valable aussi pour les établissements scolaires...

Une utilisation des outils numériques pour repenser et renouveler l'organisation scolaire de façon créative.

Les technologies numériques deviennent partie intégrante, pas forcément visible, des travaux personnels quotidiens et des pratiques professionnelles.

Les programmes scolaires sont centrés sur l'élève et touchent à des domaines appartenant au monde extérieur à l'école.

Les technologies numériques sont intégrées dans tous les domaines de l'enseignement.

Les établissements scolaires sont devenus des centres d'études pour leur communauté, des établissements apprenants.

*Redéfinition des pratiques
pédagogiques numériques*

Émergence

Application

Intégration

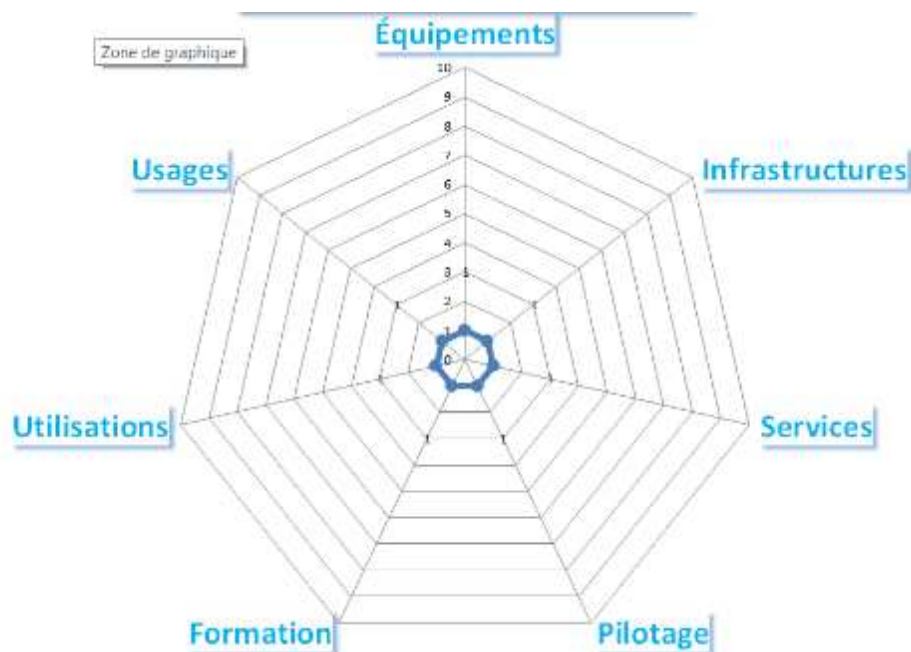
Transformation

Thème djsii

Un outil de pilotage – OPINÉE

Outil de pilotage du numérique pour les écoles et les établissements

<http://www.toutatice.fr:80/portail/cms/academie.1221136265052/reforme-college-num/journee-3/opinee-outil-de-pilotage>



- Faire, à un instant donné, une «photo» générale du numérique dans l'établissement avec l'état de chaque critère d'évaluation dans chaque domaine évalué
- Connaître la marge d'amélioration sur chaque critère et de définir des cibles
- Déterminer les leviers à actionner pour faire évoluer les paliers dans chaque domaine
- Connaître les éléments nécessaires au dialogue avec chaque partenaire pour faire progresser les usages du numérique

PIX – une plateforme d'évaluation des compétences numériques

<https://pix.beta.gouv.fr>



*Outil d'évaluation adopté pour valider
le nouveau référentiel de compétences
numériques*

*DIGCOMP – Référentiel européen des
compétences numériques*

En expérimentation en 2017-2018

PIX s'adresse à tous les citoyen•ne•s francophones qui souhaitent mesurer, développer et valoriser leurs compétences numériques.

Le but de PIX est de susciter l'envie de se former tout au long de la vie en proposant des méthodes d'évaluation innovantes, exigeantes et bienveillantes ainsi que des recommandations de formations ciblées.

EDUTHEQUE

Statistiques fin mars

www.edutheque.fr

Bretagne

5 950 inscrit (14,4%)

1 250 codes classes

National

107 500 inscrits (12,6%)

18 400 codes classes

Présentation de l'offre Europeana - Éduthèque

À l'occasion de l'année européenne du patrimoine culturel (2018), Europeana propose pour l'éducation un ensemble de ressources traduites en français issues de ses collections, données et métadonnées, appartenant à des institutions culturelles européennes. Ces ressources offrent des contenus de haute qualité, facilement accessibles en ligne, disponibles et de réutilisation, conformément aux conditions générales d'utilisation du portail.

Lire L'actu - un portail d'accès à la presse

<http://lireactu.fr/>

- Un accès pour les élèves et les professeurs à plus d'une quinzaine de journaux nationaux et internationaux à partir du réseau de leur établissement
- Une quinzaine de titres disponibles
- Des négociations en cours pour l'enrichir d'autres titres, y compris de la presse régionale et hebdomadaire



Banque de ressources numériques - cycles 3 & 4

ecolenumerique.education.gouv.fr/brne

Des ressources numériques pour les cycles 3 et 4 pour 5 enseignements disciplinaires : Français, Mathématiques, Histoire Géographie, Sciences, Langues vivantes étrangères (anglais, allemand 4, espagnol).

Des ressources multimédia, enrichies, interactives et personnalisables.

Elles permettent notamment aux élèves de s'entraîner.

**PLAN NUMÉRIQUE
POUR L'ÉDUCATION**

BANQUE DE RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

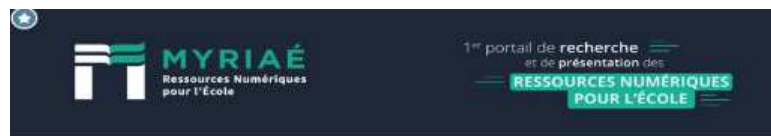
AVEC LE SOUTIEN DE :

INVESTISSEMENTS D'AVENIR

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

<p>maskott SCIENCES</p> <p>Sciences cycle 4</p> <p>Banque de ressources numériques éducatives pour la Physique-chimie, les Sciences de la vie et de la Terre et la</p>	<p>BaREM</p> <p>BANQUE DE RESSOURCES POUR L'ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES</p> <p>Mathématiques cycle 4</p> <p>Banque de ressources numériques éducatives pour l'enseignement des Mathématiques (cycle 4).</p>	<p>Blick & Klick</p> <p>ALLEMAND</p> <p>Allemand cycle 4</p> <p>Banque de ressources numériques éducatives pour l'enseignement de l'Allemand (cycle 4).</p>
---	---	--

Myriaé - un portail d'accès aux ressources



www.myriae.education.fr

MYRIAÉ, un portail unique pour :



**RECHERCHER
DES RESSOURCES**
en sélectionnant le cycle
et la discipline de son choix



**CONSULTER
DES CONSEILS PÉDAGOGIQUES**
et obtenir des informations
juridiques, techniques et documentaires



**ACCÉDER
EN LIGNE, TÉLÉCHARGER
OU COMMANDER**
la ressource choisie depuis son ordinateur,
sa tablette ou son smartphone

Portail de recherche basé sur des
critères liés au cadre de
l'enseignement

PROCHAINEMENT
POUR LES PERSONNELS
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

UN COMPTE PERSONNEL POUR :

- commenter et recommander les ressources
- partager ses propres productions sur le portail
- échanger avec les membres du portail Myriaé et poursuivre la conversation sur Moodle
- faire des listes de favoris

RENDEZ-VOUS SUR www.myriae.education.fr

Des conseils pour l'acquisition de ressources numériques

<http://eduscol.education.fr/pid33469/acquerir-des-ressources-numeriques.html>

DANS CE DOSSIER

- ▶ ACCUEIL DU DOSSIER
- ▶ 1- Définir
- ▶ 2- Apprécier
- ▶ 3- Identifier
- ▶ 4- Sélectionner
- ▶ 5- Acquérir
- ▶ 6- Déployer
- ▶ 7- Utiliser
- ▶ 8- Vérifier

Le développement des usages pédagogiques invite à produire, diffuser et distribuer de nouvelles ressources numériques pour l'École, adaptées aux divers équipements et aux infrastructures, à l'organisation des espaces et des temps scolaires. Il s'inscrit dans les réformes engagées, en particulier à l'école et au collège. Acquérir des ressources numériques pour l'École est un acte professionnel de plus en plus fréquent, en particulier dans le cas des collèges connectés et préfigurateurs. C'est pourquoi vous trouverez en ligne une nouvelle version des « Repères pour acquérir des ressources numériques pour l'École ».

Des fiches pour les enseignants, les chefs d'établissement et directeurs d'école et les parents

Ces fiches rassemblent des informations et des conseils sur l'acquisition et l'utilisation des ressources numériques pour l'École, en particulier des applications pour équipement mobile. Elles sont issues d'une réflexion menée suite à des visites de terrain dans des écoles et collèges des académies de Nancy-Metz et de Versailles à la fin de l'année scolaire 2015-2016.



- 📄 [Télécharger la version pour les enseignants](#)
- 📄 [Télécharger la version pour les chefs d'établissement et directeurs d'école](#)
- 📄 [Télécharger la version pour les parents](#)

3 documents téléchargeables qui présentent des bonnes pratiques illustrées par des témoignages recueillis lors des visites de terrain dans des écoles et collèges des académies de Nancy-Metz et Versailles.

De nouveaux services pédagogiques dans TOUTATICE

toutatice.fr
espace numérique
de l'éducation en Bretagne



L'actu en classe

Accéder aux archives Ouest France, à l'actualité régionale et à des dossiers pédagogiques

SAOQTI

Exploiter une WikiRadio

MADMAGZ

Votre succès mérite un magazine

Créer des magazines en ligne



pearltrees

Organiser, explorer et partager des contenus numériques

Et toujours une invitation à partager...

The screenshot shows the Cartoun website interface. At the top, there are logos for the French Republic and the Académie de Rennes. The main navigation bar includes 'Académie RENNES' and 'Tout le territoire'. Below this, there's a search bar with 'Académie RENNES' selected. A map of Brittany is displayed with several yellow and orange circular markers indicating activity locations. To the right of the map, a 'Résultats' section shows '885 activité(s) trouvée(s)'. Below the results, there are several cards for different activities:

- PEARLTREES : créer son propre manuel numérique + 5...**: Créer son propre manuel numérique en mettant ses ressources en ligne et le rendre accessible aux élèves/colèges lycées. La fonction cloud permet aussi aux élèves de déposer leurs travaux, ou de travailler en groupe.
- Evaluation formative avec Socrative**: Vérification de la compréhension du point de cours à l'aide d'un quiz socrative. Projection des questions au tableau, automatisme au rythme de l'enseignant. Discussion collective autour des réponses errées. Lycée, collège ou dans online.
- Des badges pour valoriser et stimuler chaque élève**: Outil professeur : créer des badges pour les décerner selon les réussites de chacun (participe de la ludification du cours). Le cours est rythmé par la quête et l'obtention de ces petites récompenses qui motivent et engageent les élèves sur ce...
- Introduire l'altéatoire en cours de LVE grâce à la roue de ...**: En collège, le professeur utilise la roue pour distribuer de façon aléatoire les rôles à jouer dans la classe, ou les responsabilités à endosser sur une période donnée.

IMPORTANT

APPEL A CONTRIBUTEUR

Ce cycle de webinaires débute à la rentrée 2017. Mais il ne pourra exister sans vous, qui pouvez partager un moment d'exploitation en classe d'une des ressources de la BNEI ou d'ÉduNum, et quelle que soit votre académie. L'année venue, contactez-nous, et on s'occupe de tout ! Et si vous l'avez déjà essayé, adressez-nous un message (peut-être même!) avec votre numéro de téléphone. Nous vous rappellerons et on en parle...

Alors à très bientôt, et un grand merci d'avance pour votre participation !

Pour proposer une contribution, voir plus bas "COMMENT CONTRIBUER EN PROPOSANT UN WEBINAIRE ?"

WebRNE

Les Webinaires des ressources numériques éducatives

On est toujours plus fort à plusieurs. C'est sur ce constat que sont proposés les WebRNE qui s'appuient sur un apprentissage entre pairs basé sur des échanges à distance permettant de découvrir des exemples d'exploitation pédagogique des ressources numériques mises à disposition des professeurs dans le cadre du plan numérique pour l'école.

Les webinaires ont lieu dans un cycle de webinaires, diffusés en septembre 2017, proposés par des collègues qui présentent leurs travaux de mise en œuvre d'une des ressources numériques des BNEI ou d'ÉduNum. Si vous-même souhaitez participer, n'hésitez pas à proposer votre contribution (voir plus bas "Comment contribuer...").

Les participants peuvent poser des questions par chat qui seront traitées par l'intervenant. La durée du webinaire (présentation + questions/réponses) dure 30 minutes. L'enregistrement est disponible sur le même espace dès la fin du webinaire.

WEBINAIRE DÉFINITION

Le "webinaire" (web + online) est un mot-valise associant les mots "Web" et "Séminaire". Cette conférence via Internet est diffusée en direct, en temps réel à l'interactivité : les participants peuvent poser des questions, répondre à de rapides sondages et télécharger des documents supports, liens... La conférence est ensuite proposée en vidéo.

Les webinaires Éducation & Numérique ☆

Accueil

WebÉNum

Les Webinaires Éducation & Numérique de l'académie de Rennes

Les WebÉNum sont un cycle de webinaires proposés par des collègues qui présentent, à partir de leur expérience en classe, un usage du numérique facile à mettre en œuvre, éventuellement lié à un outil.

Cette présentation dure environ 30 minutes, et les participants peuvent poser des questions par chat/sondage ou seront traitées par l'intervenant.

L'enregistrement de ces présentations est disponible sur ce même espace dès la fin de leur diffusion, et restera accessible toute l'année.

WEBINAIRE DÉFINITION

Le "webinaire" (web + online) est un mot-valise associant les mots "Web" et "Séminaire". Cette conférence via Internet est diffusée en direct, en temps réel à l'interactivité : les participants peuvent poser des questions, répondre à de rapides sondages et télécharger des documents supports, liens... La conférence est ensuite proposée en vidéo.

Plan de l'intervention

- ❖ Le plan numérique pour l'éducation et sa déclinaison académique
- ❖ La place du chef d'établissement dans le pilotage du numérique - quels outils ? quelles ressources ?
- ❖ **Les incidences du numérique sur les pratiques pédagogiques et la forme scolaire**
- ❖ Equipement collectif ou/et équipement individuel ? la place du BYOD ?

La forme scolaire à l'ère du numérique

<http://ecolenumerique.education.gouv.fr/2017/09/28/la-forme-scolaire-l-heure-du-numerique/>

<http://www.education.gouv.fr/cid122842/repenser-la-forme-scolaire-a-l-heure-du-numerique-vers-de-nouvelles-manieres-d-apprendre-et-d-enseigner.html>

Les transformations de la forme scolaire :

Repenser la forme scolaire
à l'heure du numérique

Vers de nouvelles manières
d'apprendre et d'enseigner

Catherine Becchetti-Bizot

- L'organisation du temps et des lieux d'apprentissage
- L'aménagement des espaces scolaires, dans et hors les murs
- La relation des élèves aux savoirs et aux enseignants
- La diversification des démarches pédagogiques et éducatives
- Le choix et le renouvellement des outils, numériques notamment
- L'amélioration du climat scolaire
- La formation et le développement professionnel des enseignants et le rôle des cadres dans une dynamique de nouveaux gestes professionnels, l'accompagnement du changement...



Un besoin de questionner les usages... ..et les espaces...



Quel espace pour les élèves,
Quelle possibilité d'adaptation ?

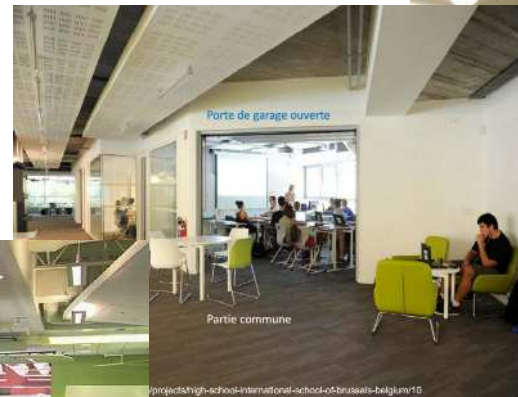


- Quelle place pour l'enseignant dans la classe ?
 - **faciliter les échanges entre élèves**
 - **faciliter le contact avec les élèves**
- Quels espaces hors la classe ?
 - **faciliter les contacts entre les enseignants**
 - **faciliter les contacts entre élèves et enseignants**
 - **faciliter les contacts entre parents et enseignants**
- *donner la possibilité de s'isoler pour travailler seul ou en groupe*

Pas de mobilité des équipements sans mobilité des élèves...

International School of Brussels

<http://www.fieldingnair.com/index.php/projects/international-school-of-brussels/>



<http://www.caissedesdepots.fr/lab-education-syntheses-des-realizations>

Plan de l'intervention

- ❖ Le plan numérique pour l'éducation et sa déclinaison académique
- ❖ La place du chef d'établissement dans le pilotage du numérique - quels outils ? quelles ressources ?
- ❖ Les incidences du numérique sur les pratiques pédagogiques et la forme scolaire
- ❖ **Équipement collectif ou/et équipement individuel ? la place du BYOD ?**

Prendre en compte les besoins de mobilité à l'école

- **Souplesse de la durée et du rythme des séances**
- **Alternance entre travail individuel et travail collectif**
- **Activités pédagogiques variées**
- **Différenciation pédagogique**
- **Aide aux élèves en difficulté**
- **Réponse à des besoins d'élèves à besoins particuliers**
- **...**

Faire venir le numérique aux élèves

plutôt que les élèves au numérique...

... avec une incidence observée du BYOD... du BYON...

- **Un recentrage sur la pédagogie**
- **Un recentrage vers l'apprenant**
- **Des échanges plus importants entre apprenants**
- **Des apprenants plus actifs**
- **Une incitation à apprendre (à enseigner) différemment**

L'opportunité d'un recentrage sur l'expertise pédagogique

Faire venir les élèves avec leur numérique... AVEC - AVAN

Un sujet de controverse... qui participe de l'intelligence collective

Les pro-s

- Economie budgétaire
- Recentrage sur la pédagogie
- Apprentissage 24/7 (opportunité)
- Culture numérique favorisée
- Remédiation et personnalisation
- Ressources

Les anti-s

- Coût d'infrastructure
- Coût de gestion
- Limitations des usages
- Liaisons réseaux insuffisantes
- Sécurité
- Inégalité des chances
- Apprentissage 24/7 (droit à la déconnexion)

Pour un numérique, ni problème, ni solution miracle...

Comment le numérique peut-il participer à l'amélioration du processus d'apprentissage ?

Des atouts à conforter :

Simplicité

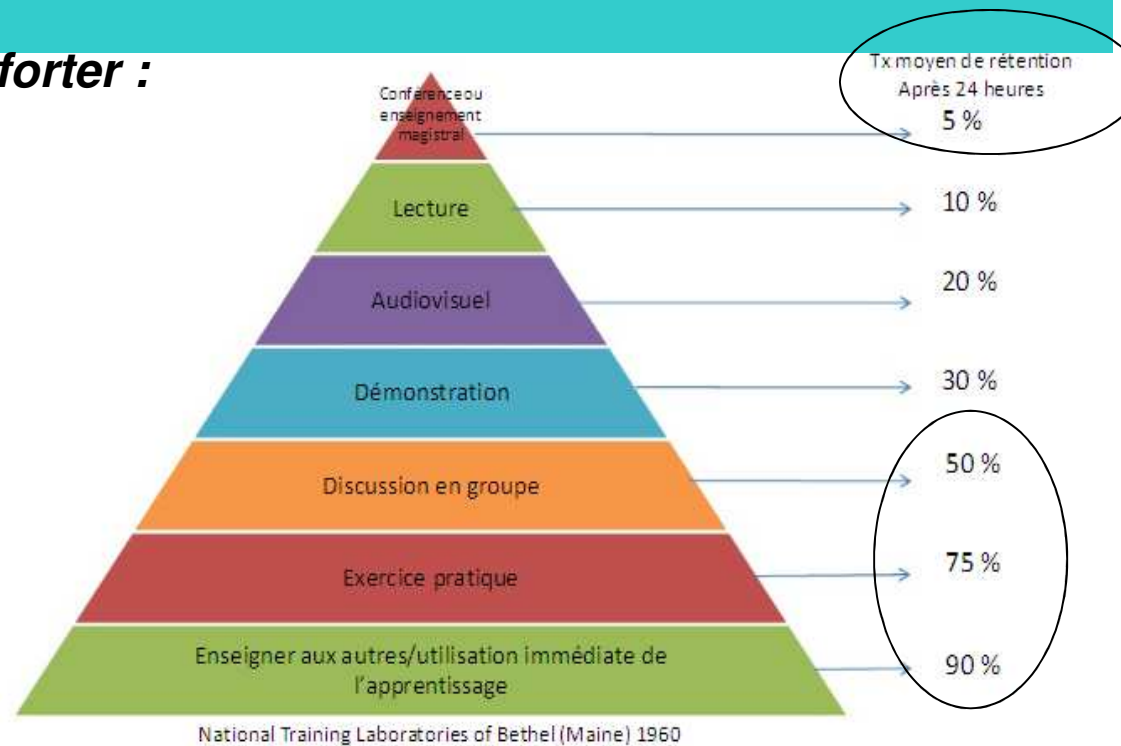
Mobilité

Accessibilité

Disponibilité

Fiabilité

...



La marche humaine est une des capacités essentielles à la réalisation de nos activités.

Il s'agit de mettre le corps en mouvement et de gérer le déséquilibre induit.

L'adulte en pleine possession de ses moyens physiques se déplace avec une telle facilité que cette fonction lui apparaît comme évidente et inaltérable.

C'est oublier un peu vite qu'il faut environ une année d'apprentissage pour effectuer ses premiers pas.



Ce à quoi vous avez échappé 😊

Le portail Ecole numérique



Restez informés

SUIVEZ-NOUS

f t d

AVEC LE SOUTIEN DU PROGRAMME D'INVESTISSEMENT D'AVENIR

<p>MIEUX APPRENDRE/ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE</p> <p>POURQUOI FAIRE LE CHOIX DU NUMÉRIQUE ?</p> <p>LE PLAN NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION</p> <p>ACTUALITÉS</p> <p>L'ÉCOLE NUMÉRIQUE EN DIRECT-VU DANS LA PRESSE</p> <p>LE NUMÉRIQUE EN IMAGES</p>	<p>DÉPLOYER LE NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE</p> <p>L'APPEL À PROJETS « COLLÈGES NUMÉRIQUES ET INNOVATION PÉDAGOGIQUE »</p> <p>LA BOÎTE À OUTILS DES RESPONSABLES DE PROJETS COLLÈGES NUMÉRIQUES</p> <p>DES RESSOURCES POUR LES COLLECTIVITÉS LOCALES</p> <p>DES RESSOURCES POUR LES CHEFS D'ÉTABLISSEMENT</p> <p>DES RESSOURCES POUR ENSEIGNER, ET SE FORMER</p>	<p>ACCOMPAGNER MON ENFANT</p>	<p>CARTE DES COLLÈGES NUMÉRIQUES</p>
--	--	--------------------------------------	---

NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

LE CHOIX DU NUMÉRIQUE POURQUOI ?

APPRENDRE AUTREMENT

Le numérique permet de proposer à chaque élève des méthodes d'apprentissage adaptées à ses besoins et favorise son autonomie.

EFFICACITÉ DE L'APPRENTISSAGE

67% des élèves ont obtenu de meilleurs résultats.

INTERACTIVITÉ **CRÉATIVITÉ**

COLLABORATION **ENGAGEMENT PERSONNEL DES ÉLÈVES**

57% des élèves ont obtenu de meilleurs résultats.

































ÉTENDRE LES BÉNÉFICES DES OUTILS NUMÉRIQUES

- Acte-évaluation
- Meilleur suivi de la progression des élèves
- Évaluations personnalisées
- Évaluations facilitées

<p>INSERTION PROFESSIONNELLE FACILITÉE POUR LES ÉLÈVES</p> <p>LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES SONT INDISPENSABLES</p> <p>Ils préparent les élèves aux emplois du futur en leur permettant de viser et de travailler dans une société digitale.</p>	<p>FORMATION DES CITOYENS RESPONSABLES DE DEMAIN</p> <p>L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION SUR INTERNET DÉVELOPPE L'ESPRIT CRITIQUE DES ÉLÈVES</p> <p>Elle contribue à un usage personnel responsable des réseaux sociaux et des contenus numériques. Elle permet aux élèves de maîtriser les nouveaux modes de communication en usage dans la société.</p>
<p>IMPLICATION DES FAMILLES DANS LA SCOLARITÉ DES ENFANTS</p> <p>LE NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE PERMET AUX FAMILLES D'ÉCHANGER AVEC LES ENSEIGNANTS</p> <p>Il permet également de suivre la scolarité de leur enfant et d'apporter à tout moment d'éventuels conseils pour lui dans des activités (lecture, maths, français...) et de lui offrir des outils numériques adaptés, gratuits.</p>	<p>AUGMENTATION POUR L'ÉGALITÉ DES CHANCES</p> <p>LE NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE EST UN LEVEUR MAJEUR POUR RÉDUIRE LES INÉGALITÉS SCOLAIRES, CULTURELLES ET SOCIALES</p> <p>À l'ère du numérique, les enfants en situation de handicap peuvent bénéficier de nouvelles modalités de prise en compte de leur handicap.</p>

Dossier et conventions	Bien gérer son projet	Les réponses à vos questions	Toutes les ressources
<p>APPELS À PROJETS 2017 ET DOSSIER DE CANDIDATURE: « COLLÈGES NUMÉRIQUES ET INNOVATION PÉDAGOGIQUE » - « COLLÈGES NUMÉRIQUES ET RURALITÉ »</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus</p>	<p>RÉFÉRENTIEL DES SERVICES INTRANET ET INTERNET À L'ÉCOLE (CARINE)</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus</p>	<p>DÉPLOYER LES ÉQUIPEMENTS MOBILES (CARMO)</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus</p>	
<p>CONVENTIONS DE PRÊT ET D'UTILISATION DES TABLETTES (EXEMPLE)</p> <p>Consulter ></p>	<p>DISPOSITIF CONVENTIONNEL (EXEMPLE)</p> <p>Consulter ></p>	<p>ACCESSIBILITÉ ET ADAPTABILITÉ DES RESSOURCES NUMÉRIQUES : BONNES PRATIQUES</p> <p>Consulter ></p>	

Le portail Ecole numérique

 <p>BANQUES DE RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR L'ÉDUCATION</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>ÉDUTHÈQUE</p> <p>EDUTHÈQUE, LE PORTAL DE RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR L'ÉCOLE</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>PRIM À BORD, LE PORTAL NUMÉRIQUE DU PREMIER DEGRÉ</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>les fondamentaux</p> <p>LES FONDAMENTAUX, DES FILMS AGITÉS POUR BIEN COGITER</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>POUR LA SCOLARISATION DES ÉLÈVES EN SITUATION DE HANDICAP</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>ENSEIGNER L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>
 <p>D'COL</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>ENGLISH FOR SCHOOLS</p> <p>ENGLISH FOR SCHOOLS : ENSEIGNER L'ANGLAIS AVEC LE NUMÉRIQUE</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>DEUTSCH FÜR SCHULEN</p> <p>DEUTSCH FÜR SCHULEN : ENSEIGNER L'ALLEMAND AVEC LE NUMÉRIQUE</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>Internet responsable</p> <p>LE PORTAL INTERNET RESPONSABLE</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>ACQUÉRIR DES RESSOURCES NUMÉRIQUES</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>LA PLATEFORME COCON</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>
<p>Internet responsable</p> <p>LE PORTAL INTERNET RESPONSABLE</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>ACQUÉRIR DES RESSOURCES NUMÉRIQUES</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>LA PLATEFORME COCON</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>LA LETTRE EDU_NUM POUR LE 1ER DEGRÉ</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	 <p>LA LETTRE EDU_NUM POUR LE 2ND DEGRÉ</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>LES ESPACES NUMÉRIQUES DISCIPLINAIRES</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>
 <p>VIAÉDUC, LE RÉSEAU SOCIAL DES ENSEIGNANTS</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>APPRENDRE AVEC LE JEU NUMÉRIQUE</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>	<p>EDU'BASES, DES USAGES RÉPERTORIÉS POUR LES ENSEIGNANTS</p> <p>Consulter ></p> <p>En savoir plus </p>			

Le portail « Apprendre avec le jeu numérique »

<http://eduscol.education.fr/jeu-numerique>



Menu principal | Contenu | Recherche | Pied de page

Apprendre avec le jeu numérique
Portail national de ressources - eduscol

Votre recherche [] OK
(Recherche sur le mot exact)
Retrouver toute information sur la site en utilisant google

ENSEIGNER | S'INFORMER | ACTUALITÉS

À la une

Aborder des questions socialement vives par le jeu, l'exemple des migrations
Les questions socialement vives telles que les migrations internationales peuvent s'avérer complexes à aborder en classe. En quoi le jeu numérique peut-il être un levier didactique et pédagogique pertinent ?

Zoom sur

Jeux numériques pour exercer la pensée, découvrir l'algorithme, programmer
Cet article se propose d'illustrer par quelques exemples de ressources comment l'usage de jeux contribue à développer la pensée algorithmique du cycle 3 au lycée. [Lire la suite >>>](#)

Création de scénario, EMC et 3 minutes
Ce scénario décrit en quoi créer une société en classe grâce au jeu Minecrafter permet de faire naître la réflexion des élèves, provoquer des débats et installer des séances de remédiation au profit des apprentissages en EMC. [Lire la suite >>>](#)

Entraîner aux compétences en explorant des châteaux forts

Appréhender l'algèbre et la résolution d'équation au cycle 4

Vidéo de présentation
Découvrez le portail Apprendre avec le jeu numérique

ACCÈS À LA BASE DE PISTES D'USAGES PÉDAGOGIQUES

Agenda

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

Contribuer

Une partie portail qui propose :

- actualités,
- informations sur le jeu dans les apprentissages (définition et présentation, éléments issus de la recherche, actions nationales et des académies),
- le jeu numérique dans les disciplines.

Une partie « pistes d'usages pédagogiques », ouvertes aux propositions des enseignants

Une brique traitant de la programmation par les entrées ludiques (jouer pour programmer / programmer pour jouer)

Le portail Internet Responsable

<http://eduscol.education.fr/internet-responsable/>

Menu | Contenu | Recherche | Pied de page

Foire aux questions | Glossaire

eduscol



Internet responsable

Des outils et des ressources pédagogiques
pour favoriser les usages responsables d'Internet

Votre recherche

OK

> Recherche avancée

Retrouvez toute l'information sur le site education.gouv.fr



LES TIC ET L'ÉCOLE

COMMUNICATION ET VIE PRIVÉE

SE DOCUMENTER, PUBLIER

Accueil du portail

À LA UNE



**CONCOURS
POUR UN USAGE RESPONSABLE D'INTERNET**
ouvert aux élèves des écoles élémentaires
14 décembre 2015 - 15 avril 2016

CNIL

J'ai conscience que France n'est pas le pays de l'Internet ?
Tracé par mon historique...

Mon mail de travail, c'est mon personnel ?

Je partage ma vie privée ?

Je respecte le droit des autres ?

Concours « Pour un usage responsable d'internet »

Le concours « Pour un usage responsable d'internet », proposé en 2015-2016 aux écoles élémentaires, avait pour but de développer une éducation aux usages responsables d'Internet dans le cadre de l'éducation aux médias et à l'information. Les classes participantes ont réalisé des courtes vidéos image par image (stop motion), à destination d'élèves d'école élémentaire, sur l'une des thématiques suivantes : le respect des droits des personnes, la protection de la vie privée, les traces laissées sur Internet.

À l'occasion des rencontres de l'Orme, les trois lauréats du concours, organisé par le ministère de l'Éducation nationale, en partenariat avec la CNIL, ont été récompensés. Les enseignants et des élèves des classes primées se sont rendus à Marseille pour recevoir leur prix.

Le palmarès, les vidéos des lauréats et des ressources d'accompagnement pour les enseignants sont [en ligne](#).

A-A+ Contact Favoris Imprimer Partager RSS

BOÎTE À OUTILS >

FICHES LÉGAMÉDIA >

TEXTES RÉGLEMENTAIRES >

ACTUALITÉS



07 octobre 2016
Nouvel accord sectoriel sur la mise en œuvre de l'exception pédagogique publié au BO n° 35 du[...]

Quelques ressources utiles

www.internetsanscrainte.fr/formation

<http://www.internetsanscrainte.fr/>



Internet
Sans
Crainte



Safer
Internet
Day 2017

Internet Sans Crainte

Donnons aux jeunes la maîtrise de leur vie numérique !



L'AGENCE DU
NUMÉRIQUE



Soutenu par l'Union
européenne

ACCUEIL
ACTUALITÉS
SID 2017
PARENTS
ENSEIGNANTS/EDUCATEURS
7-12 ANS
12-17 ANS
FORMATION
PARTENAIRES



ACTUALITÉS

> **Indispensable pour tous les internautes ! Le film "les nouveaux loups du web" est sorti en DVD et disponible en vidéo à la demande.**
Le documentaire révèle comment les entreprises et les gouvernements s'approprient les données personnelles des internautes...
[Lire la suite](#)

> **Éducation aux médias et à l'information : Pourquoi faut-il partir des pratiques des jeunes ?**
L'Institut français de l'éducation (IFE) publie un intéressant dossier de veille...

OK

MOBILISEZ VOUS POUR LE SID 2017



NEWSLETTER

RESTEZ INFORMÉ(E)

LE SID 2017, C'EST QUOI ?



SERVICES SAFER INTERNET FRANCE

ESPACE PARENTS



Nouveau : vidéos harcèlement

Comment agir face au cyberharcèlement ? Que faire, comment parler à son enfant ?

ENSEIGNANTS/EDUCATEURS



Safer Internet Day 2017

Le SID est un événement mondial annuel initié par la Commission européenne pour

ESPACE 7-12 ANS



D'après toi, c'est quoi une donnée ?


une chose qu'on sait et qui permet de raisonner

ESPACE 12-17 ANS



Sur le Net, vous publiez énormément de données personnellement volontairement ou... à votre insu.

Rechercher... 

   CNIL.FR


EDUCNUM.

Une éducation au numérique pour tous

[ACCUEIL](#) [LES OUTILS](#) [LE CONCOURS](#) [LE COLLECTIF](#)

Trophées EDUCNUM

Participez à la 3ème édition du concours Educnum !



TRAJALERE

Vinz et Lou NET

S'inscrire / Se connecter

BOÎTE À OUTILS

★ MON ESPACE

À LA UNE

PAR THÈME

PAR FORMES

Pour le SAFER INTERNET DAY 2017

VINZ ET LOU VOUS PROPOSENT
DEUX PARCOURS EN ACCÈS LIBRE !

Internet
Sans
Crainte

SAFER Internet Day 2017 | Mardi
14 novembre 2017
www.saferinternetday.org

Cyberhar

Diffusion de ses données



www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/dessin-anime-du-mois

www.thedoorthatsnotlocked.ca/app/fr/

PARENTS PERSONNEL ENSEIGNANT AUTRES CONTACT  ENGLISH VERSION

Une **PORTE** grande ouverte.

Parents Personnel enseignant Autres

UNE TOILE. PAS DE FILET.

Ce site est un service du  CENTRE CANADIEN DE PROTECTION DE L'ENFANCE™

Politique de confidentialité Conditions d'utilisation

<http://www.uneportegrandeouverte.ca>

RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS

accueil | qui sommes-nous ? | adhésion | commanditaires | galerie de presse | pour nous contacter | english Rechercher

RESSOURCES EN ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À INTERNET

Pour les enseignants Pour les parents

Activités pédagogiques, documents de référence et ressources en éducation aux médias

Accueil

Bienvenue au Réseau Éducation-Médias ! Nous vous offrons une vaste gamme de ressources pour vous aider à développer l'esprit critique des jeunes à l'égard des médias. Utilisez notre rubrique d'aide pour faciliter vos recherches.

En primeur

Fiche-conseils sur la cybersécurité destinée aux consommateurs

Canadiens branchés

Protégez-vous des logiciels malveillants

Le Réseau Éducation-Médias (le Réseau) et l'Autorité canadienne pour les enregistrements Internet (ACEI), ont lancé la deuxième d'une série de fiches-conseils destinées à éduquer les adultes et les jeunes sur les questions de la cybersécurité.

Cette fiche-conseil se penche sur les logiciels malveillants et sur comment les consommateurs peuvent protéger leurs appareils contre les dégâts.

[Protégez-vous des logiciels malveillants](#)

Blogue Parlons médias

Enjeux des médias

Rapports d'études

Jeux éducatifs

Projets spéciaux

Catalogue des ressources

Documents à imprimer

Plan du Site

Aide

Trousse éducative - diversité et médias

Jeunes Canadiens dans un monde branché : Phase III
La perspective des enseignants

Devenir e-Parent
Un tutoriel pour suivre vos enfants en ligne

D'autres ressources nationales

ÉDU'bases, des usages répertoriés pour les enseignants

<http://eduscol.education.fr/cid57544/edu-bases-des-usages-repertories-pour-les-enseignants.html>

Ressources par discipline

<http://eduscol.education.fr/cid59743/les-sites-ressources-pour-le-numerique-par-discipline.html>

L'agence des usages numériques (Canopé)

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/>